EXCITING BOOK

R-9に迫る敵の数々 バイド帝国での戦いだ

宇宙史に残る、初の地球外生命との遭遇！　宇宙暦220X年。数百光年の彼方の異次元空間、バイド帝国。しかし、人類がそこで見たものは、憎悪と殺気がみなぎる異形生物だったのだ。生存するか、絶滅か。人類の存亡をかけていま、最強兵器であるフォースをひきつれ、死闘は始まったのである。ガーン。

というわけで、『R-TYPE』のストーリーでした。おわり。あ、まだスペースがありますね。うそですよ、うそ！　おふざけはここまでにしましょうね。

プレイヤーは戦闘機〝R-9〟を操作し、全8ステージからなるバイド帝国内を突き進み、邪悪な敵を倒しながら、最終目的である悪の中枢を破壊するのだ。とはいえ、悪の使者ともいうべき敵の数々がひしめくバイド帝国に、R-9だけで立ち向かうのはあまりにも無謀なのだ。いくらキミが一流パイロットであるにせよ、まず無理だといっても過言ではない。しかし、〝POWアーマー〟と呼ばれる敵(写真右)がちょくちょく現われる。こいつを倒すと、パーツかユニットが出現し、それを取ると、R-9はパワーアップする。パーツはR-9を護衛する形で装着するもの、ユニットは功撃手段を中心とした、R-9自身のパワーアップ用のものである。

これからの戦いのためには、これらのパーツやユニットは不可欠となるのだが、ユニットによる攻撃方法の選択は、そのステージの状況によって替えよう。

パーツ

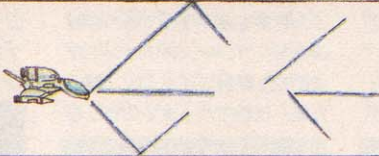
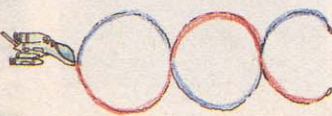
フォース

⬅ユニットを取ることで、3段階に成長する。R-9とは分離合体が可能だ。重宝するのだ。

ビット

⬅敵の攻撃からR-9を守る役割を持つパーツだ。2つまで装着できる。回る姿がカワイイ。

波動砲

⬇ショットボタンを押し、ビームゲージにエネルギーを充てんし、離すと波動砲が発射されるのだ。

ユニットだってこんなに!!

ユニットはそれぞれ強力な威力を発揮する。これらはバイド帝国を打ち砕くためには、なくてはならない存在といえるだろう。とくに、レーザーユニット(上の3つ)が大きなカギとなる。

レーザーユニットは、攻撃方法の選択だけでなく、フォースを出現させる役割も持っている。

ユニット	効果	説明
		反射レーザー 障害物に当たって反射し続けるレーザーが使えるようになる。直接敵を攻撃できないような場所で大いに活躍。
		対空レーザー リング状の光線が前方にビビューッと発射する。レーザーのなかではもっとも破壊力があるのだ。頼もしいぜ！
		対地レーザー フォースの上下に発射され、障害物上を這うレーザーだ。壁づたいの兵器や地上からの攻撃に役立つのだ。
		スピード 取るたびにスピードがアップする。あまり速すぎても危険なので、くれぐれも取りすぎに注意したいところだ。
		ミサイル R-9の上下から自動追尾ミサイルが発射できるようになる。ふいに接近してくる敵にはこれをオミマイしろ!!

それでは、各STAGEを紹介しよう!

STAGE1

それではまずはステージ1を紹介しちゃいます! カッコよい音楽にのって、我らがR-9が飛び立ちゲームスタートです。

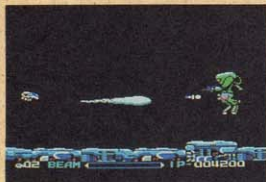
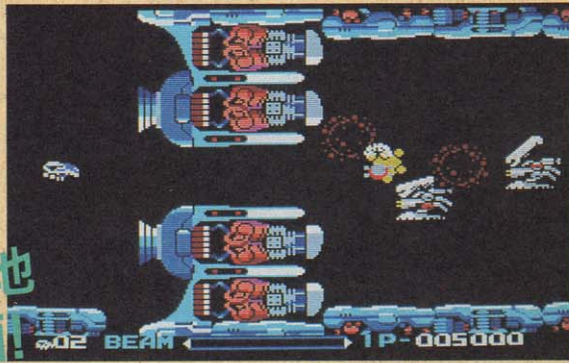
おお! アーケード版にくらべると若干小さめの自機ですが、どうしてどうして、連射効率はアーケード版のそれに匹敵するほどよい! シューティングゲームは、やっぱりこうでなくっちゃね。最近のゲームはいくら連射したとこで画面上には2発しか弾が出ない、なんてのが多いから、こーゆーふーにじゃかすか連射できるゲームはプレイしてて大変気持ちいいぜ!

お、きたきたPOWアーマーの出現だ。エネルギー充てん、波動砲発射! うむ、充てん時間がちょっと遅いかな? でも気にならない遅さだからいいかな。

しかしこのゲームはキャラクターがキレイだなあ、スプライトのキャラクターにくらべて動きが多少ぎこちないけど、そのぶん色数を多く使ってるのが強みだな。うひゃ、スキャントが波動砲を発射してくる! 撃った後、反動でバックするとこなんかよくできてるなぁ。パタパタやピンクの動きもそのまんまですな。がんばってますね、アイレムさん。そして基地の中へ突入だ! キャンサーが大人数でお出迎えだ。フォースを発射させてツイン攻撃。うひうひ、これだからやめられまへんな。おや、基地に入っても背景は真っ黒だな。まーしょーがないか、背景がチラチラして敵の弾が見えなくなるよりは、思い切ってなんもないほうが集中できるってもんさ。それに遊んでてもあまり気にならないしね。

よーし! 反射レーザーにスピードアップを取ったぞ。パワーアップアイテムの出現位置はゲーセン版と同じだから、けっこうアーケードの知識が役に立つな。こういうのを昔取ったしのづか……あいや、きねづかっ

↑ゲームスタート! これらは全てMSX2版の画面写真なのです。

↑フォース出現。これは、開発中の画面です。かんべんしてね。

↑スキャントが来たぞ! 波動砲には、波動砲で応戦しよう。

最初はメカ基地 いわば準備面!

↑キャンサーを撃て! いよいよ敵基地内に侵入してゆくぞ。すすめえ!

ていうんだよな。おっとそうこう言ってるあいだにゴンドランのおでましだ。うんうん、回ってる、回ってる。ちょっと小さいけど、クルクルと回ってるよ。弾もどっさりだしてくれるし、まいったね。あ、反射レーザーだ！ いただきっ！ ビットもついてフォースも一段階大きくなったぞ。これがR-TYPEの楽しさだよね。強い強い。ビットがスムーズに回転して、自機より遅めに移動するとこなんざ、うれしくって涙がでてくるなぁ。

ん、反射レーザーが太いぞよ、こりゃ痛快！ ゲーセンのはやたらと細くて、いかにも頼りなげなんだけど、MSX版は太くて使いやすいぞ。なんて頼もしいんでしょ。それにくらべると対空レーザーがちょっと頼りないかな。だから反射レーザーがオススメなんですな。

なんて言ってたらタブロック出現。高速ビーム砲は要注意だね。うわぁ大量に追尾ミサイルも出してきやがった。こんなヤツがあと2体もいるんだよなぁ。はたして勝てるかなぁ。いよおし、がんばらなきゃ。

うーむ、ステージ1は全体的に難易度は一番簡単なのだが、シューティングなれしているヤツでもけっこうてこずるんじゃないかな。音楽はFMパナアミューズメントカートリッジ（以下FMPAC）を使い、ギンギンの仕上がりで聞かせてくれている。キャラクターも単色キャラなんてほとんどいないなあ。なんて考えてたら、来ました！

⬆回っているのはゴンドラン。形は小さくなったが、数が増えた。

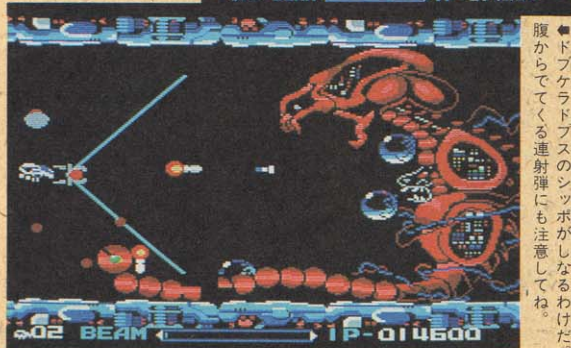
⬆この強力な装備を見よ！ 反射レーザーがけっこう使えるぞ。

ドブケラドプスだー!!

きたきたきたー！ ステージ1のボスキャラ。ドブケラドプスだーっ。こいつが大変不気味でよろしい。多関節のシッポが上下に、うねうね、うねうね、と動くのだ。あーっ、気持ちいいっ！ もうたまりませんわ。コイツの弱点は腹にある顔なのだ。上体にあるエイリアンのような顔を攻撃しても無駄だぞ。フォースをコイツの腹にたたき込み、弾をよけつつ、連射！ これで勝てるだろう。ムチのようなシッポには十分注意！

ここをクリアーしたときの状態は最強フォース、ビット、そしてスピードにミサイルだぞ！

気持ちワリー！

➡ステージ1のボス、ドブケラドプスの登場だ。シッポに気をつけて、腹を撃とう！

⬅ドブケラドプスのシッポがしなるわけだ。腹からでてくる連射弾にも注意してね。

STAGE2

異次元の世界だ 怪奇生物を叩け

そしてそして、やって来ましたステージ2です。個人的に言わせていただくと、このゲームの中で私の一番好きなステージなのでした。グチャグチャ、ドロドロした奇形生物の残骸の中を飛んでいくんですね〜。いやはや、すんばらしいじゃないですか。画面の上下からモゾモゾとおかしな生物が躍りでてくる。うーん、たまらないなぁ。神秘的で好きよ。映画のエイリアン2なんか、死ぬほど見ちゃったもの。どーれどーれ、ゲーセン版のグチャグチャがMSXでも再現されてるかな？

お！ いたいた。ガウパーのおでましだ！ ギーガーの世界をホウフツさせるナイスなデザイン。こちらの弾を当てるとイヤイヤする愛らしいしぐさ。つぶらなヒトミにかわいいシッポまでちゃんと移植されていたのだ！ なんて幸せな私、おや、バルドルちゃんもでてきた。うれしいな。ウニョウニョ動いてゾイドを出すのがキモチいい！

変形するゾイドもちゃんと再現されてるな。バルドルが口を開けるしぐさもグーだね。

⬆イヤイヤするガウパー。波動砲なら1発で倒せる。撃ちまくれ！

⬆ステージ2。おどろおどろしいグラフィックが気持ちいいね。

⬆くらげのようなゾイドが追いかけてくる。フォースを後ろに！

⬆このステージでも反射レーザーは有効なのだ。使いこなそう。

○R-TYPEに思う[1] パワーアップの効果

有効なパワーアップ方法を覚えてこそ、一流のゲーマーといえよう。ここでは有効なパワーアップについて書いてみましょ。まあ、ゲーセンで腕を磨いた人ならこのステージはこの武器が有効だな。と、いうのはわかるが、初心者だとそうはいかない。そこでちょっと教えちゃおう。

例えばステージ1。ここではこれといって有効なパワーアップはない。できるだけユニットを多く取ることに専念しよう。準備を整えるのだ。そしてステージ2。ここでは反射レーザーか対空レーザーが有効だ。連射が基本のステージなのだ。がんばれ！ お次はステージ3。ここでは対地レーザーが有効だが、好みによって対空レーザーもいいだろう。戦艦攻略がポイントとなる。あとのステージは自分で探そう。それがこのゲームの楽しみでもあるわけだから。

各武器を自由に扱えればキミも一人前のゲーマーだ！

⬆あの丸いのがPOWアーマーだ。でたら逃がしちゃダメだぞ。

きたきたきた!

いやー、少々趣味に走ってゴメンナサイ。グチャグチャした映画、ゾンビとか死霊のなんとかってのが好きなんです。ああいうの、とってもカワイイよね。え？　普通じゃないかなぁ、私。最近のゲームも流行みたいだし。このR-TYPEもちょうど適度なグロさがよろしい。あ、とか言ってたらウッキーがやってきた。あ、〝グッドモーニン！〞のおじさんでしょ、知ってるぅ。そりゃウィッキーさん（一人ボケ）。コイツはちょいとアーケード版より大きめだな。あ、対地レーザーが出て来たゾ。フォースからドロドロ発射される地上用レーザー(?)なのだ。ほら、酔っぱらいでさ、するじゃない。アレですよアレ。ちょっと下品だなぁ。でも似てるよねぇ。まぁそんな武器だと思ってくれ。このステージではあまり使えないなぁ。対空レーザーや反射レーザーの方が役に立つかな。

ここの音楽はけっこうシューティングしてノリがよいね。歌謡曲みたいな音楽はシューティングには合わないもんね。あ、音楽をのんびり聴いてられなくなってきました。

そう、ステージの終盤までくるとインスルーがお出迎え。キャーきたきた！　うれしいよーん。多関節がウニウニ動くよー。やっぱり少々ぎこちないけど。そんなことはどうでもよろしい。あのインスルーがグニグニ、ウニョウニョ動くのだ！　あーもうゾクゾクするなぁ。私の家がウナギ屋さんやってるせいか、ああいう長細い物が動き回るのがたまらなく好きなのだ！　あ、イカン、また我を忘れてしまった。気を取り直して、と。コイツはいくら撃ちまくってもびくともしない。無敵キャラなのだ。しばらくコイツの踊りでも見ながら、ガマンするしかない。その間、破裂する弾には十分注意しようね。

⬆おお、来ましたね、インスルー。いくら撃っても死なないヤツだよ。

⬆インスルーの踊りの中心にいれば安心だ。破裂弾には要注意！

ゴマンダーの登場だぞ!

インスルーを避けながら、しばらく行くとジャーン！　でましたゴマンダー。すごいネーミングですな。このなんともいえない魅力的なスタイルが戦意をそそるなぁ。インスルーがこのゴマンダーの管の中をゴボゴボと出たり入ったりするんだよ。メダマが開いた瞬間にそこを攻撃せよ！　ゲーセン版ではメダマの左スレスレ上が安全地帯だったけど、MSX版はどうかな？　がんばって見つけてちょ！

⬆セクシーなゴマンダー。管からインスルーが出入りする。メダマを狙え。

STAGE3

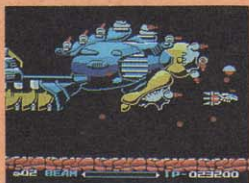
フーッ、息つくヒマなくステージ3だ。R-TYPEといえばこの巨大戦艦、というくらい有名なステージなのだ。ワクワク。

おお！　POWアーマーさんこんにちは。彼は対地レーザーを持ってるんだよね。今のうちにかえておこうかな。そしてそして、見えてきますは戦艦のジェットノズルの部分だ。最後尾にあたる所だね。丸い玉を出しつつジェットを噴射する。ジェットが噴射されてるときは攻撃しても意味がないから気をつけねば。えーい！　撃っても撃っても後から出てくる砲台もちゃんと再現されてるじゃない。うれしいやら。悲しいやら。トホホ。

⬇ここでは対地レーザーが大変有効だ。武器の選択は慎重にしよう。

⬇波動砲でノズルを破壊。大量に配置されている砲台は怖い。

うわ〜
でかいでかい!!

攻撃パターンをつかめ!

⬆ここでフォースを後方に装着する。バリアにもなるし、攻撃もできてしまうわけだ。便利！

巨大戦艦の弱点は中央上部にあるピストン部分だ。激しく弾を出してくるので、パターンを読んでつっこめ！　勝てるぞ。ちゃんとオシリにフォースをくっつけると左方向に向かって弾が発射される。アーケード版のテクがそのまま使えるわけだ。

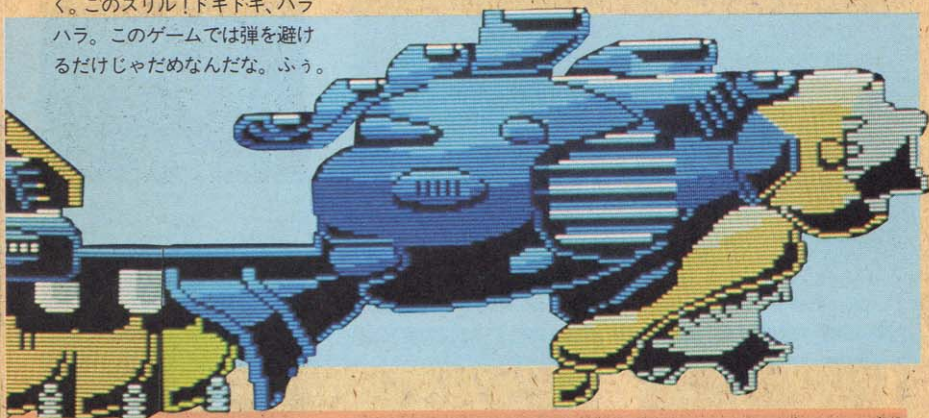
クリアーするコツは、いかに巨大戦艦の動きを見切るか、であろう。ゲーセンで、煮え湯を飲まされた読者ならわかるだろうが、パーツを壊しつつ、下にもぐり込み、戦艦の正面が開いたらフォースをオシリにくっつけて、前面の砲台を破壊する。砲台は復活するから、気をつけよう。そして戦艦の中央にスペースが開くまでフォースをオシリに付けて攻撃に耐える。ピス

堅いパーツもキチンと再現されてます。どうだ、波動砲で攻撃だーっ！　大きい戦艦がググッと動く姿はさすがに圧巻だぞ。いままでこんな大きなキャラが、動いて攻撃をしてくるゲームはないよね。まさにこの戦艦は生きていると言えましょう。

各パーツを破壊しつつどんどん奥へと進んでいく。その間、戦艦に押しつぶされるところをギリギリ隙間を通って前へと行く。このスリル！ドキドキ、ハラハラ。このゲームでは弾を避けるだけじゃだめなんだな。ふぅ。ここは他の敵があまり出てこないからそれだけ戦艦に集中できる。だけどどんなに集中しても、自機の移動をまちがえると、もうおしまい。気合を入れろ！

あと、忠告をひとつ。どんなことがあっても戦艦の上へ行こうとしないことだ。

⬆各パーツはキチンと破壊していこう。あのジェットは堅いぞ。

⬆フォースを飛ばして前の砲台を破壊する。重要なテクなのだ。

トン部分に突っ込めそうになったらフォースを前に付けて突っ込み攻撃！　もちろんフォースを分離攻撃させても時間はかかるがクリアーはできる。しかし戦艦の動きはよくできている。じっくり見るとジェットを噴射するところなどはいささか、という感じもするが、ゲームをやっているとそんなことよりも戦艦の弾を避けるほうがずうっと気になる。うまい演出だ。巨大戦艦パワーに負けるな。あと復活する砲台には特に注意してくれ。やっつけたからといって安心するといきなりやられるぞ。

⬆ピストン部分が姿を現わしたぞ。フォースを飛ばして攻撃しよう。

STAGE4

細胞がギッチリ埋まる前に機械生物を倒せ!

お次はステージ4の紹介。そう、あの細胞つぶつぶ面なのだ。

さーて、MSXであのつぶつぶがいかに再現されてるでありましょうか。それでは見てみましょう。うーむ、きたきた、スカルトロンが細胞をまき散らしながら飛んできたぞ。おーお一速いこと、速いこと。このスピードにだまされてはいけませんね。冷静に避けつつ、破壊しましょ。ここでは広範囲に当たる対空レーザーが効果的だな。ま、反射レーザーも太いから使いやすいが……でもまちがっても対地レーザーは避けようね。つぶつぶが破壊できなくなっちゃうからね。などと言いつつゲルドを破壊! なるほど、ちゃんとワニワニよこから動いてきますな。よしよし。R-TYPEってこういったキャラクターの動きに個性があっていいよなぁ。不気味な動きやカワユイ動きとかね。

まんなかへんまでくると敵の攻撃も後ろから前から、激しくなるぞ。つぶつぶの中に隠れてる敵や、いきなり進行方向を変えてくる敵には十分注意しよう。ゲーセン版ではここはけっこう難易度が高かったんだよね。1回やられると復活が辛そうだなぁ。がんばらなきゃ。

つぶつぶがいっぱいあるところはフォースをいつ飛ばすか、のタイミングにかかっているのだ。後ろからせまる敵を撃破するときもフォースをいつオシリにつけるか、のタイミング次第なんだよね。ゲームをプレイしながら覚えていってちょ。

ここまで来たらコンバイラーまで一直線! ここの難易度はゲーセン版より、やさしいんじゃないかな。あとはガッツだ!

⬆高速で襲いかかるスカルトロンをかわして、つぶを消そう。当たると大破してしまうぞ。

⬆ゲルドがこちらに向かってきた。対空レーザーで迎え撃つべし! 神経を集中せよ、うてうてー!

⬆このステージは対空レーザーでつぶつぶを効率よく消すとよい。他のパワーアップではいまひとつ。

⬆対地レーザーを取ると後が大変だ。後ろからくる敵に気をつけて、フォースを発射しよう!

⬆これだけパワーアップしてればそうそう負けない。つぶを消しまくれ!

コンバイラー現わる!

いよぉし！（気合入れるぜ）やったるぞぉ。敵はたかが刈り取り脱穀マシンじゃないか。それコンバイン。しらじらしいボケはそれくらいにして、コンバイラーの登場だ。自機の後ろからズンズンやってくる巨大な攻撃要塞なのだ。うむ、強さはどうかな？ うひゃ堅いな。思ったよりやっかいな敵だよ。3体分離したり合体したり、複雑な動きがいいなあ。弱点は点滅しているライトの様な部分だ。ホラ、接合部分にあるでしょう。そこを狙ってフォースを付けたり、離したり。いろいろと多彩な攻撃をしようね。ここではフォースの使い方次第ってことですな。ガンバレ！

⬆コンバイラーは後ろからくるぞ。フォースを後方に装着しよう。

⬆うわ、はさまれた。あわてずに連射でまわりこめば大丈夫だ。

⬆うひゃ、フォースがとんでもないとこに行ってしまった。呼び戻すにはBボタンだ。でも間に合うかな？ とにかく逃げねばやられてしまう！

○R-TYPEに思う[2]
グラフィックの味

いやぁステージ2の紹介でも書きましたが、私はグチャグチャ、ドロドロが好きでしかもメカマニアという、どうしようもない人間です。

そんな私を泣いて狂喜させてくれるのがこのR-TYPEなのですよねぇ。そのすごさは特にステージ1のドブケラドプスやステージ2のゴマンダーでいかんなく発揮されとります。ゴマンダーの管がモゾモゾゆれてインスルーが出てくるあたり。ううん、スプライトをほとんど使っていないグラフィックはすごいなぁ。

そしてステージ3の巨大戦艦、あのボディーラインについウットリ……あ、いかん夢中になってしもた。それだけじゃない。ステージ4のつぶつぶ攻撃！ メカと生物が共存する不思議な世界で、私はハタと白昼夢におちいってしまったのだった。なんてね。ああ、これでもうちょい動きがスムーズなら言うことないのに。なんてムリな相談!?

⬆このインスルーが出たり入ったりするたびに動く管がすごい。

STAGE5以降はこうだ!

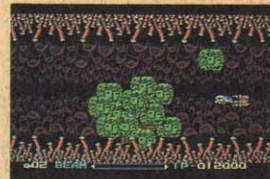
STAGE5

それではステージ5以降をつらつらと紹介してっちゃおう。

このステージ5は上下にカビのようなものが生い茂る中を飛んでゆく。奥行きのある背景がキレイなステージだね。なんて悠長なこと言ってられないほどゲームは難しいぞ。ここで最強装備で挑んで、敗れた勇者を何人も知っている。とにかく慎重に、ときには大胆に行動しよう。おや？　来たゾ、フォースも貫通するレーザーをだすパスーアだ。画面の中央で迎え撃とうね。その後に出てくるジータは堅い！レーザーに注意しつつ波動砲を撃ち込むべし。対空レーザーもよく効くぞ。

どひゃ！　でました、これまた多関節生物、ムーラちゃんだ。頭をやっつけると胴体が細かく飛び散るやっかいなヤツだ。画面の上下からいきなりくるぞ。最後に出てくるベルメイトは堅い、堅い。回りのまんじゅうのようなヤツがベラボウに堅いのだ。古くなったモチより堅い中心を壊せ！

⬆ムーラだ！　頭を狙って波動砲を撃て。飛び散る胴体も注意せよ。

⬆レーザーを撃ってくるジータだ。結構やっかいな敵キャラだぞ。

⬆回りのタコというキャラをやっつけないと中心の本体は倒せない。

STAGE6

ここが最大の難関と言い切っていいほど難しいステージ6。ここの難しさには給食のおばちゃんでさえかなわないだろう！(意味不明)。このステージのポイントは反射レーザーをうまく使うこと。迫りくるドップをヒラリとかわして、フォースを自由自在に操る腕がなくてはクリアーはできない。まさに鬼のようなステージだ。

序盤戦からでも気を抜いてはいけない。最初のゲジゲジのようなニュートは波動砲で狙い撃ちしよう。ドップがいきなり突っ込んでくる。あわてずかわして基地内へ進入だ。ドップの動きはちゃんとアーケード版に忠実だぞ。あのピストンする部分がとてもカックイイのだ。

ドップが通らない安全地帯を見つけ出して、いち早くそこに移動。ジャマなニュートを残しておくと、いきなり弾を撃たれるぞ。フォースの動かし方ですべてが決まる。がんばれ！

そしてこのステージには大ボスはいない。そのかわり、最後にドップの大群がやってくる。フォースを使え、波動砲だ！

おー

⬆ここは異常な難易度をみせるステージだ。そりゃもうすごいよ。

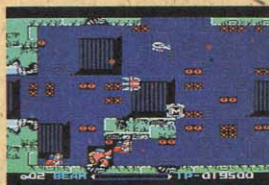
⬆ああ、運搬コンテナのドックがこれでもか、と攻めてくる。

STAGE7

さて、運よく？　ステージ6をクリアーできたら、お次はステージ7の番だよ。我らがR-9はなんと、ゴミ処理場へと向かうのです。美しい敵基地内へと進入すると、キャンサーやピンクがいますが、ザコなのでラクに倒せるでしょう。へーん、そんな攻撃、へでもないやい。ここまで来る腕のある方だったら、ここはそう難しくはないよね。ただ、自機がパワーアップしていないと、敵はむちゃくちゃ弾を出してくるので、思いっきりやられちゃうこともあります。

そうこうしていると、うしろから、来ました。動く障害物ボルド！　これも堅いですよ、並の堅さじゃない。耐久力はなんと200発！　ってえんだからすごいでしょ。コイツに気をとられてるスキに他の敵にやられることもあるので気をつけよう。特に右から左へ一直線に突進するファットは、気づくとやられてたりする。画面全体に注意を配るのがベスト！

さーてゴミ処理場での戦いだ。上から落ちてくるゴミに注意して気長に戦おう。安全地帯を見つければ勝ったも同然！

⬆移動する巨大なゴミ、ボルドが後方から出現。勝てるかな？

⬆基地内に進入して直後、ザコの一斉攻撃があびせられるのだ。

⬆ゴミ捨て場。上にビットが付いてないときはムリは禁物だぞ。

STAGE8

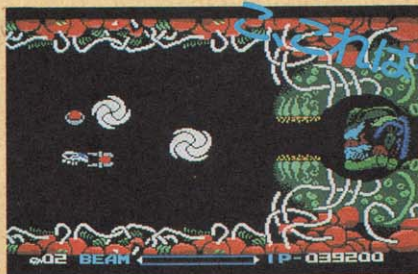
長い、長い道のりを越えてついに最終ステージにやってきました。得体のしれない生物の内臓を進んでいるような感じのステージ8。ここまで来たのだ！

画面上下からはミックンが体当たりを仕掛けてきます。うーん不気味なヤツ。ウインは破壊不能なのでひたすらよけましょう。風車が飛んでるみたいですな。くるくる、よけれー。

このステージは今までにくらべると少し静かなイメージだな。それがまた独特の雰囲気をかもしだしていて、なかなかオツなものです。内臓のような場所をひたすら進む自機、ああ、これから何がでてくるのか。いやでも期待せずにはいられません。このへんの演出もじつにウマイなぁ。感心しちゃうね。

そして、そのヌシはついに姿を現わしたのです。その恐ろしくもおぞましい姿。この帝国の大ボス、その名は〝バイト〟。

弱点はどこだ。あのイソギンチャクのような触手が開いた瞬間、フォースと波動砲をお見舞いしてやるか、それとも対空レーザーで、攻撃するか。そう、あとはキミの腕次第だ！

⬆最終ステージ。この攻撃がしばらく続く。油断はしちゃだめだ。

⬆ずーん！　こいつが悪の根源。バイド帝国の総元締め。イソギンチャクのシャッターが開く瞬間、攻撃！

イラストで敵を紹介する!!

悩ましくも恐ろしい(なんのこっちゃ)、敵の数々。金属質のものから、グニャグニャした生物まで、プレイヤーの侵入を阻むのだ。敵の移動パターンを体で覚えるようにするといいだろう。健闘を祈る。

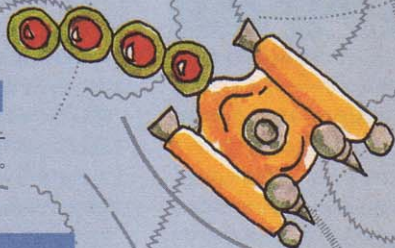
ゾイド

➡クラゲのよーな生物。脳ミソ丸出しが少し気味悪い。集団でウジャウジャ現われるのだ。やっつけると500点だ。

ピスタフ

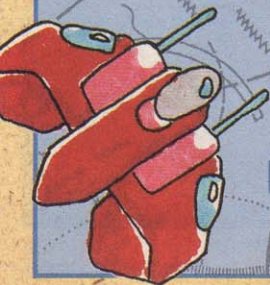
➡放物線状にドバドバドバーッとミサイルを発射するのだ。地味な存在だけど、けっこうイヤなヤツだったりする。500点だ。

スカルトロン

⬇緑のつぶつぶを残しながら移動する。なんだか昔の"ヘビゲーム"を思い出しちゃう。400点もらえるのさ。

ミッド

⬆コイツ自体は小さいが、攻撃はキビしい。レーザーをビシバシ撃ってくる。400点いただけちゃうのです。

パタパタ

⬅一番最初に出現する敵。集団で攻撃をしかけてくるぞ。前に行って連打連打でやっつけろ! そんなに強い敵ではないし。200点ね。

ミックン

➡カワイイんだかグロテスクなんだかよくわかんないヤツ。上下の壁から出現するぞ。200点だったりする。

バルドル

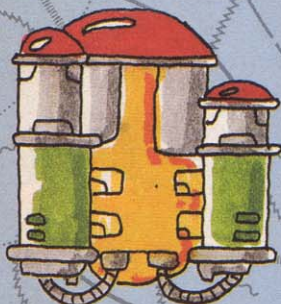
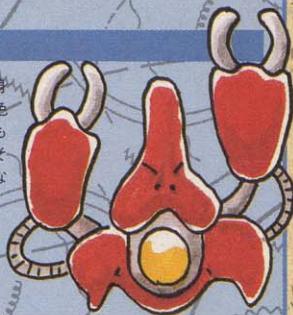
◀イソギンチャクのような外見のコイツは、ゾイドを放出するのだ。現われたら速攻で倒せ！　800点だぞ。

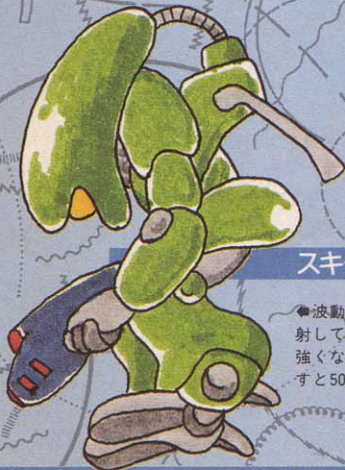
ゲルド

➡ザリガニの上半身のような敵だね。色も赤いし。なんでもメカ細胞を食べるそうだ。よくわかんないけど。200点だ。

ウッキー

◀超スピードで右から左へ移動する。やっつけると100点もらえる。あんまり多くないね。まぁ、いいけどさ。

ドップ

⬆コイツは要注意ですぜ、ダンナ。攻撃もキビしい、おまけに体も硬いんですよ。弱点はあるけど。1,000点。

スキャント

◀波動砲をズビズバーッと発射してきます。でもそんなに強くないんじゃないかな。倒すと500点だ。パパパヤー。

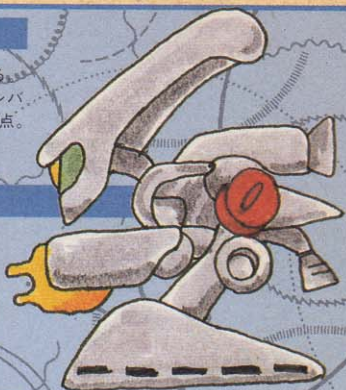
ジータ

⬆あれ？　こんな敵いたっけ？と思った人は、この本を逆さに見てください。わかったでしょ。次次にレーザーを撃つぞ。800点。

ピンク

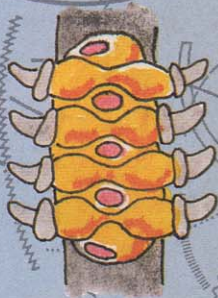
⬅床に沿ってトコトコと移動する。これも弱いので、テキトーにバシバシ撃つと(おいおい)倒せる。200点。

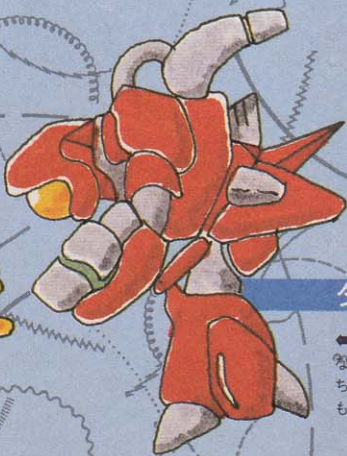
キャンサー

➡自機と高さを合わせながら、ズズッと迫ってくる。複数でわらわらと近寄る光景は壮観だぞ、なんちゃって。300点です。

ガウバー

⬅サイバーな敵ですね。個人的には一番好きな敵なんです。地中から出現するのだ。対空レーザーか波動砲で戦え。500点よ。

ニュート

➡壁に沿って移動しながら弾を撃ってくる。イメージとしては、モノレールのようなものですね。300点もらえるんです、奥さん。

パスーア

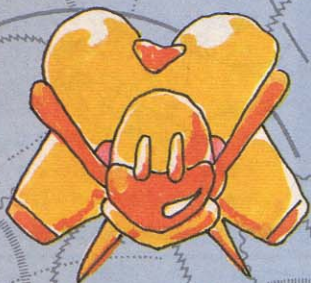
⬇ハエのような敵ですが、動きまでそっくり！　自機をしつこく追いかけてくるのだ。300点もらえるけど。

タブロック

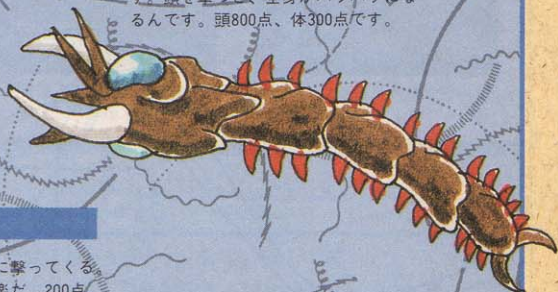
⬅ニクらしいったらありゃしないっ!!　迎撃ミサイルをめちゃくちゃ発射してくるんだもん。ったく。でも800点よ。

ボルド

⬅攻撃はしてこない。ま、動く障害物といったところですね。とても硬く、破壊しにくいんです。でも、やっつけると1500点もらえる。

ムーラ

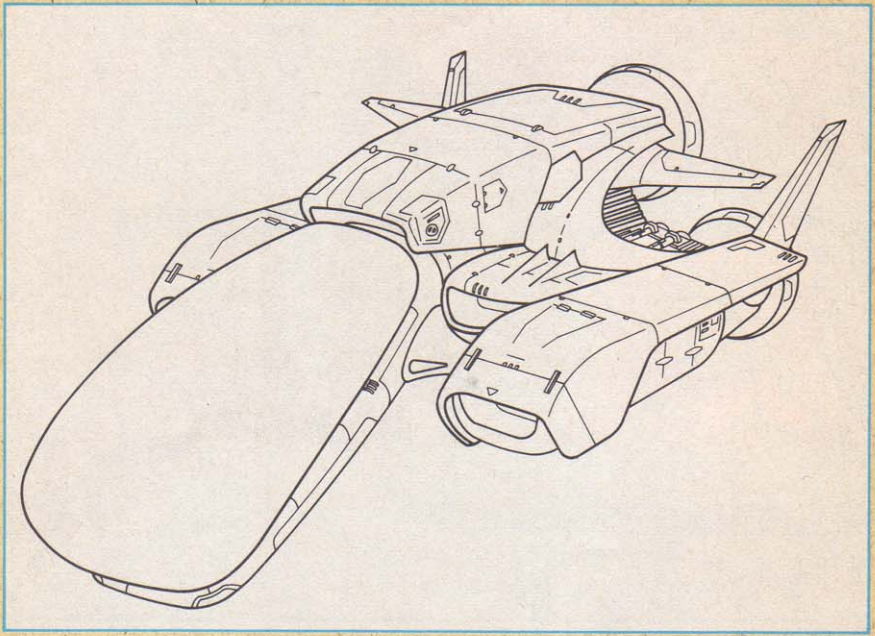
⬇ヘビのようなムカデのようなヤツです。頭を撃つと、全身がバラバラになるんです。頭800点、体300点です。

バグ

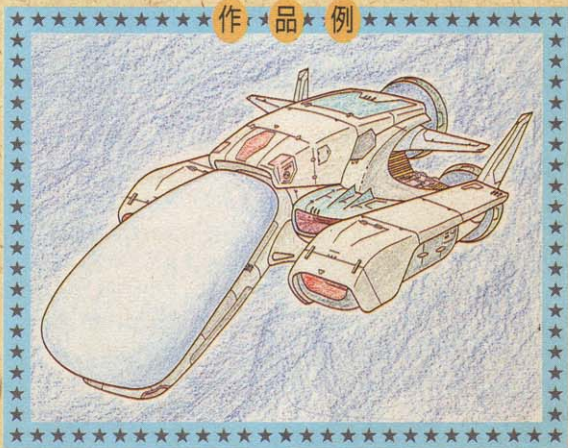
⬆変態で、もとい編隊で飛行し、弾を多量に撃ってくる。とはいえ、先手必勝でやっつけてしまえば楽だ。200点。

○R-TYPEに思う〔3〕
敵キャラの個性

R-TYPEの個性として、よくグラフィックがあげられるのだが、それに伴なって敵の容姿も例外ではない(まぁ、敵のキャラクターもグラフィックのひとつだけどさ)。機械から生物まで、それぞれが独自のカラーを持っていると思うのだ。MSXへの移植では、グラフィック同様、敵の外見そして動きを、どれだけ忠実に再現できるかがポイントだったと思います(考えてみればあたりまえだよね)。ムーラやインスルーなどを筆頭としたキャラクターの飛行軌道など、よくできてると思いました、ゲームをプレイしてみて。

話は変わりますけど、私が一番好きな敵は、ガウバーなのです。いやー、あの動きが好きなんですよ。まるで台所を走るゴキブリのような。外見も好きですけどね。敵のキャラクターの質感がどこまでリアルか、ということに目を向けてプレイしてみてほしいと思う今日この頃なのです。

⬆ヒョコヒョコと地中から出現するガウバー。古代生物みたい。

R-9のぬりえ さあ、きみも好きな色にぬってみよう!!

ぼくらのR-9がゴージャスに変身

〝ぬりえ〟という言葉の響きには、なにかこう懐しさを感じさせるものがある。あいにく雨になってしまった夏の日の午後、ちょっぴりブルーな気分にひたりながら、キミのイマジネーションをはたらかせて、ぬりえに時間を忘れるのって、オシャレだと思う。

で、結局 R-TYPEのできは?

実際にR-TYPEをプレイしてみたのだが、感想としては「よくここまでやったなぁ」と思います。ゲーセン版で数回プレイしたことがあるのだが（といってもSTAGE3までしか行けなかったけど……）、まさかMSXに移植する、いや、移植できるなんて、想像しなかった私は、はっきりいってびっくりしました。まぁ、確かにぎこちなさを感じるところもないわけではない。画面スクロールもスムーズなほうがいいに決まっているし、敵の動きもちょっとカクカクしている。でも、それを差し引いてもいいできなんじゃないかな。敵キャラや背景もよく描けてるし、FMパック対応なので音楽もイカす（マヌー）。それになんといっても、プレイしてて面白かったしね。やっぱり楽しけりゃ、いいんだよね、ゲームって。私は思いきりおすすめしちゃいます！

⬆ドブケラドプスのしっぽの動きも、ウニョウニョしてるのお。

⬆バルドルと、その中から出現するゾイドもリアルですよっ！

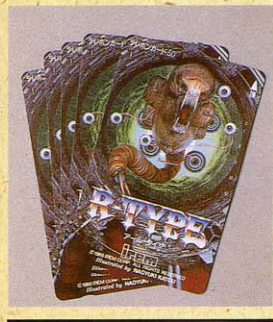
最後はプレゼントだぞーっ

アイレム販売(株)から、読者のみなさんに、プレゼントがあるんだわぁ今月も。いやーうれしいじゃ、あーりませんか！

下の写真を見てくださいよ、奥さん。オドロオドロしくも華麗さをかもしだしている（なんのこっちゃ！）、R-TYPEのイメージイラストがカッコイイ、テレフォンカード。これを5名様にプレゼントだ。加藤直之氏が描いたドブケラドプスの荒々しい息づかいが今にも聞こえてきそうな、そんな気がするほどリアルだろ？　コレクターズアイテムにはもちろん、そうじゃない人だって、ノドから手が出てふくらんで、花が咲いてじゃんけんしてしまうほど(おいおい)ほしいでしょ？　ね！　このテレカでさぁ、好きなコに電話して「今さー、R-TYPEのテレカでキミに電話してるんだけどさ」と、言ってごらん。キミは一躍みんなの笑いモンだっ(大ボケ)。でも、もしこれが当たってもあまり友達に見せびらかさないほうがいいぞ。ビコーズ、「あ、それほしい！　よーし！」と力ずくで取られちゃうからね。数が少ないので、神に祈って送ろう。

あてさきはこちら!

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
彼女に電話するときは
R-TYPEのテレカだ
あのコのハートはもう
メロメロなのさ係

まで送ってちょーだい。なお、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。何枚ほしいかを明記して(大うそ™)、どんどんご応募ください。待ってるぞ!!

MSXマガジン9月号特別付録

Illustrated by NAOYUKI KATOH

昭和63年 9 月 1 日発行(毎月 1 回 1 日発行)　第 6 巻　第 9 号　通巻58号